

**Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B****Dian Puspita Sari<sup>1</sup>**

dianpuspitasari3113@gmail.com

**Sri Saparahayuningsih<sup>2</sup>**

saparahayuningsih@unib.ac.id

**Wembrayarli<sup>3</sup>**

wembrayarli@yahoo.com

<sup>1,2,3</sup> Universitas Bengkulu, Bengkulu, IndonesiaReceived: April 30<sup>th</sup> 2019Accepted: January 31<sup>st</sup> 2020Published: January 31<sup>st</sup> 2020

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Petak Umpet pada anak kelompok B PAUD Nurhidayah Simpang Nangka Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan pada masing-masing siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 10 orang anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, sedangkan analisis data menggunakan rumus rata-rata dan ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa melalui permainan tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dari rata-rata pada siklus I yaitu 3.44 dengan kriteria cukup ke rata-rata pada siklus II yaitu 4.09 dengan kriteria baik. Peningkatan ini dikarenakan permainan tradisional Petak umpet difokuskan pada aspek kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan. Penelitian ini kurang cocok untuk anak yang kurang bertenaga dan kurang semangat dalam melakukan gerakan, oleh karena itu disarankan pada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian tentang keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional yang lainnya seperti permainan tradisional kotak sampah.

**Keywords:** Keterampilan Motorik Kasar: Permainan Tradisional Petak Umpet

**How to cite this article:**

Puspita Sari, D., Saparahayuningsih, S., Wembrayarli, W. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 40-44. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.5.1.40-44>

**PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan

mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Terdapat enam aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral-agama dan seni (Hermawan, 2015; Saripudin & Faujiah, 2018; Sudarsana, 2018).

Sujiono (2011) mengemukakan bahwa terdapat unsur-unsur dalam keterampilan motorik kasar. Unsur-unsur yang dimaksud yaitu: kekuatan (*strength*), daya tahan (*endurance*), kecepatan, kelincahan (*agility*), kelenturan (*fleksibility*), koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.

Menurut Wati et al., (2017) keterampilan motorik kasar pada usia 5 tahun yaitu sebagai berikut: (1) dapat memulai, berbalik, dan berhenti secara efektif dalam permainan, (2) dapat melompat dan berlari dengan jarak lompatan 28-36 inci, (3) dapat menuruni tangga panjang dengan satu kaki secara berulang tanpa bantuan, dan (4) dapat melompat sampai 16 kaki dengan mudah.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada Anak Kelompok B PAUD Nurhidayah, Desa Simpang Nangka, Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong, pada saat proses pembelajaran terlihat bahwa terdapat beberapa keterampilan motorik kasar pada anak usia 5 tahun yang belum muncul, seperti menjaga keseimbangan pada saat melompat dan berlari. Selain itu, anak juga sulit untuk memulai, berbalik, dan berhenti secara efektif dalam permainan. Pada waktu jam istirahat anak dipersilahkan untuk bermain di luar kelas secara bebas namun masih dalam pengawasan guru. Ketika bermain terapat anak yang bermain secara kelompok ada juga anak yang bermain

secara individu. Pada saat bermain, peneliti melihat bahwa terdapat beberapa anak yang terjatuh ketika sedang berlari. Hal tersebut bisa terjadi karena kurang seimbangnnya tubuh anak dan koordinasi gerak yang dilakukan oleh anak sehingga menyebabkan anak dapat terjatuh dalam melakukan gerakan.

Peningkatan keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan pekerjaan anak-anak, dan memberikan kontribusi kepada seluruh ranah perkembangan. Melalui bermain anak-anak merangsang indra, belajar bagaimana menggunakan otot mereka, mengkoordinasikan pandangan dan gerakan, melatih kontrol terhadap seluruh tubuh mereka dan mendapatkan keterampilan baru.

Frobel dalam Allen & Allen, (2017) lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi Plato, Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Permainan yang relevan dengan perkembangan anak dan upaya untuk meningkatkan keterampilannya adalah petak umpet. Terdapat dua jenis permainan petak umpet yang ada di Kecamatan Selupu Rejang yaitu *asen* atau permainan petak umpet pada umumnya dan permainan *galipong*. Permainan *asen* dan *galipong* merupakan permainan bersembunyi atau yang lebih dikenal dengan petak umpet, hanya saja terdapat perbedaan di alat permainannya

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat perlakuan, sekaligus memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2006)

Penelitian ini diterapkan pada anak kelompok B PAUD Nurhidayah Simpang Nangka Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong. Hasil studi ini memaparkan data tentang keterampilan motorik kasar anak, yaitu keseimbangan, kelincahan, ketepatan, dan koordinasi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus, dengan setiap siklusnya melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan lembar observasi untuk mengukur peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Petak Umpet dan lembar observasi guru yang digunakan pada saat guru melaksanakan proses pembelajaran yang disusun untuk memantau perkembangan dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Sedangkan analisis data menggunakan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Petak Umpet.

Penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil apabila keterampilan motorik kasar anak meningkat dan mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% (Aqib et al., 2011).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Petak Umpet

pada anak kelompok B PAUD Nurhidayah Simpang Nangka. Terdapat peningkatan yang diperoleh anak pada permainan tradisional Petak Umpet mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Pada pra tindakan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 2.74, sedangkan siklus I setelah diberi tindakan meningkat menjadi 3.43, dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4.98. tindakan yang diberikan melalui permainan tradisional Petak Umpet dapat menstimulasi keterampilan motorik kasar anak dengan baik, sehingga keterampilan motorik kasar anak dapat meningkat. Ketuntasan pembelajaran secara keseluruhan pada pra tindakan sebesar 0%, siklus I 30%, dan siklus II 100%.

Hal di atas sejalan dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara (dalam Kumalasari, 2015) yang berpandangan bahwa permainan bagi anak, khususnya permainan tradisional atau milik bangsa sendiri itu memiliki dua manfaat, yakni manfaat jasmani dan manfaat rohani anak. *Pertama*, permainan menjadikan tubuh atau badan anak menjadi sehat dan kuat serta hilangnya kekakuan bagian-bagian tubuh, sehingga luwes dalam melakukan segala aktivitas. Seluruh pancaindranya, mata serta telinga dan kaki-tangannya dapat diper-gunakan dengan sebaik-baiknya, lancar, lembut, dan cekatan. *Kedua*, permainan-permainan tradisional melatih ketajaman pikiran dan kehalusan rasa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan teman sejawat, keempat aspek motorik kasar (kelincahan, keseimbangan, koordinasi, dan ketepatan) mengalami peningkatan. Pada aspek kelincahan memperoleh nilai rata-rata tertinggi, hal ini dikarenakan semua indikator pada aspek kelincahan muncul. Selama permainan tradisional Petak Umpet dilakukan anak-anak dapat berlari hilir mudik, anak mampu berlari cepat kemudian berhenti mendadak, anak dapat

me-lakukan perubahan gerak secara cepat dan anak memiliki kecepatan bereaksi selama permainan ber-langsung. Hal ini selaras dengan pendapat Sujiono & Sujiono, (2010) bahwa kelincahan merupakan kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional Petak Umpet ini dapat meningkatkan kelincahan anak dengan sangat baik.

Pada aspek keseimbangan berada dalam kriteria baik dengan perolehan rata-rata nilai terendah. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam mempertahankan tubuh untuk tidak jatuh saat berlari dan kemampuan anak dalam mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat sedang melompat. Namun tidak semua anak dapat menjaga keseimbangan tubuhnya selama permainan, terdapat anak yang ke-seimbangannya kurang stabil yang menyebabkan anak hampir terjatuh saat berlari bahkan ada yang sampai terjatuh. Menurut Sujiono & Sujiono, (2010) keseimbangan terbagi menjadi dua macam yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statis merupakan kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sementara itu keseimbangan dinamik merupakan kemampuan mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat melakukan gerakan. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak.

Dari paparan dan pengamatan di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Nurhidayah meningkat dilihat dari empat aspek (kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan) yang diukur, hal ini sesuai dengan pendapat para ahli tentang karakteristik keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Menurut Santrock, (2002) anak prasekolah tidak perlu lagi melakukan suatu upaya hanya

sekedar berdiri tegak dan bergerak ke sekitar. Ketika anak-anak menggerakkan kaki-kaki mereka dengan lebih percaya diri dan membawa diri ketujuan yang lebih khusus, proses bergerak kesekitar di dalam lingkungannya menjadi lebih otomatis.

Kendala yang dihadapi peneliti dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar ialah pada anak yang kurang bertenaga dan kurang semangat dalam bergerak. Kelemahan yang muncul seperti pada saat melempar kaleng tidak terjatuh semua bahkan ada yang tidak terjatuh saat anak melempar, belum mampu berlari dengan cepat, keseimbangan tubuh yang tidak stabil.

Berdasarkan hasil observasi siklus I dan siklus II, maka diperoleh hasil peningkatan yang sedemikian rupa dari indikator yang sudah ditentukan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui permainan tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Nurhidayah Simpang Nangka Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong, namun pada anak yang kurang bertenaga dan kurang bersemangat dalam bergerak permainan tradisional Petak Umpet kurang cocok untuk diterapkan.

## **KESIMPULAN**

Keterampilan motorik kasar anak kelompok B meningkat dengan sangat baik melalui permainan tradisional Petak Umpet. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan pembelajaran keseluruhan anak yang diperoleh pada permainan tradisional Petak Umpet, pra tindakan sebesar 2.74 dengan ketuntasan pembelajaran secara keseluruhan 0%, pada siklus I 3.43 dengan ketuntasan pembelajaran secara keseluruhan 30%, pada siklus II mencapai 4.09 dengan ketuntasan pembelajaran secara keseluruhan 100%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan

tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. dalam meningkatkan keterampilan motorik anak, permainan tradisional Petak Umpet kurang cocok diterapkan pada anak yang kurang bertenaga dan kurang bersemangat dalam bergeraksebayanya.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, secara umum permainan tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, namun permainan tradisional Petak Umpet ini kurang cocok untuk anak yang kurang bertenaga dan kurang bersemangat dalam bergerak. Untuk itu disarankan bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat melanjutkan penelitian tentang keterampilan motorik kasar untuk menggunakan permainan tradisional yang lain dengan memperhatikan aspek-aspek motorik kasar terutama aspek keseimbangan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Allen, A. T., & Allen, A. T. (2017). Pestalozzi, Fröbel, and the Origins of the Kindergarten. In *The Transatlantic Kindergarten*.  
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780190274412.003.0002>
- Aqib, Z., Diniati, E., Jaiyaro, S., & Khotimah, K. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hermawan, I. K. D. (2015). Kinerja Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Nonformal Berdasarkan Misi Pendidikan Performance of Early Childhood Education and Nonformal Education Based on Education Mission. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(1), 87–100.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24832/jpnk.v21i1.178>
- Kumalasari, D. (2015). KONSEP PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA DALAM PENDIDIKAN TAMAN SISWA (Tinjauan Humanis-Religius). *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*.  
<https://doi.org/10.21831/istoria.v8i1.3716>
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development edition 5, perkembangan masa hidup jilid 1*, (5th ed.). Erlangga.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1)(1), 129–149.  
<https://doi.org/10.24235/AWLADY.V4I1.2637>
- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(1), 41–48.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Usia Dini*. PT. Indeks.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.
- Wati, K. I., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Membatik Menggunakan Media Tepung Pada Anak Kelompok B PAUD Aisyiyah III Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 2(2), 91–94.  
<https://doi.org/10.33369/jip.2.2>